

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBICARA DENGAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAY) SISWA KELAS XII IPS 1 MAN MANNA BENGKULU SELATAN

Hindun Muslimah

hindunmuslimah@gmail.com

ABSTRACT

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kualitas proses pembelajaran dan kemampuan berbicara dengan metode bermain peran (role play) siswa kelas XII IPS1 MAN Manna Bengkulu Selatan. Penelitian ini dilakukan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut: (1) tahap perencanaan, (2) tahap pelaksanaan, (3) tahap pengamatan, dan (4) tahap refleksi dan seterusnya sampai perbaikan dan peningkatan dapat tercapai. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan tes. Instrumen yang digunakan adalah lembar pengamatan aktivitas siswa, wawancara, dan tes belajar siswa. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa metode bermain peran (role play) dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan kemampuan berbicara pada siswa kelas XII IPS 1 MAN Manna Bengkulu Selatan tahun pelajaran 2014-2015. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya presentase sikap siswa pada minat, keaktifan, kerja sama dan sikap pada siklus I 93,75%, pada siklus II menjadi 96,88%. Kemampuan berbicara pada siklus I rata rata kelas 69,09%, setelah tindakan pada siklus II meningkat menjadi 80,41%.

Kata Kunci: Kemampuan Berbicara, Role Play

Pendahuluan

Hampir semua orang menganggap mudah untuk berbicara atau berkomunikasi secara lisan, tetapi tidak semua orang memiliki keterampilan untuk berbicara secara baik dan benar. Oleh karena itu, pembelajaran keterampilan berbicara seharusnya mendapat perhatian dalam pembelajaran bahasa di pendidikan formal khususnya di tingkat sekolah menengah atas atau yang sederajat. Keterampilan berbicara penting diajarkan karena dengan keterampilan itu seorang siswa mampu mengembangkan kemampuan berfikir, membaca, menulis dan menyimak.

Keterampilan berbicara di MAN Manna terlihat masih kurang diperhatikan. Berdasarkan dokumentasi nilai praktik pembelajaran berbicara, masih banyak siswa yang belum mencapai nilai standar ketuntasan minimal. Terdapat beberapa faktor yang melatarbelakangi masalah rendahnya keterampilan berbicara pada siswa diantaranya adalah (1) siswa kurang berminat dan termotivasi dalam kegiatan berbicara (2) sikap siswa terlihat tegang dan kurang rileks. Siswa masih merasa malu ketika berbicara di depan kelas, hal ini mempengaruhi tuturan siswa (3) kurangnya latihan ketrampilan berbicara yang diterapkan dalam pembelajaran. Keadaan ini menyebabkan siswa tidak

terlatih kemampuan berbicaranya sehingga siswa kurang mampu mengorganisasi perkataannya. Dalam hal ini dapat dilihat dari perkataan yang kurang runtut dan masih terbata-bata. (4) pembelajaran lebih ditekankan pada model yang banyak diwarnai dengan ceramah. Akibatnya siswa kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang cenderung menjadikan siswa kurang diperhatikan.

Salah satu metode yang dapat diterapkan yang dapat melibatkan siswa secara aktif untuk meningkatkan kemampuan berbicara adalah metode bermain peran (role play). Penelitian ini menggunakan metode Bermain Peran (role play) sebagai metode pembelajaran keterampilan berbicara. Alasan pemilihan metode ini adalah dengan pertimbangan bahwa bermain peran (role play) adalah media dapat menjembatani antara guru dan siswa. Media ini menyediakan lingkungan yang aman bagi siswa untuk berimajinasi, bereksperimen dengan perilaku dan ketrampilan baru. Karena siswa terlibat dalam peran mereka maka pembelajaran bersifat holistik melibatkan emosi, psikomotorik maupun kognisi mereka.

Bermain peran adalah aktivitas yang didalamnya siswa tidak perlu merasa cemas. Dalam kegiatan ini seolah-olah mengizinkan mereka untuk mencetuskan kesalahan dan mendorong untuk mengambil resiko dan bereksperimen. Bahkan siswa yang berkemampuan rendah pun merasa sukses. Kreativitas semua siswa dapat bebas melalui aktivitas ini. Ciri khas bermain peran (berbeda dengan bermain drama) adalah sangat pendek, jarang melebihi 10 menit. Guru hanya memberikan skenario singkat, siswa

bebas berimprovisasi dalam perilaku dan kata-kata. Yang lebih sederhana misalnya memperkenalkan diri dengan skenario: impresif, repetisi dan asosiasi. Atau memperkenalkan siswa/teman baru, atau lainnya. Dengan cara yang cukup sederhana dan dilakukan berulang-ulang dapat menumbuhkan sikap berani siswa untuk tampil didepan kelas atau ditempat umum lainnya.

Pembelajaran keterampilan berbicara pada siswa kelas XII IPS1 di MAN Manna Bengkulu Selatan selama ini belum menunjukkan hasil yang diharapkan. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa kelas XII IPS1 di MAN Manna Bengkulu Selatan dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori, yakni faktor-faktor internal dan eksternal. Berdasarkan uraian di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah peningkatan kemampuan berbicara dan kualitas proses pembelajaran siswa kelas XII IPS1 Bengkulu Selatan dengan metode bermain peran.

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan penelitian analisis isi. Sesuatu yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk menyusun informasi yang selanjutnya dimanfaatkan untuk suatu kepentingan (Rofiudin, 2003:52). Data penelitian ini berupa paparan kalimat yang mengandung makna stereotipe jender wanita, kalimat yang mengandung makna stereotipi jender pria, dan kalimat yang mengandung makna kesetaraan jender. Data dalam penelitian ini bersumber dari

buku teks BI di SD kelas tinggi Bengkulu Selatan.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, dilaksanakan di Kelas XII IPS 1 MAN Manna Bengkulu Selatan Tahun Ajaran 2014/2015. Penelitian dilaksanakan pada kelas XII IPS1 karena pada silabus kelas XII IPS terdapat kompetensi dasar kemampuan berbicara Bahasa Indonesia. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 16 Oktober 2014 sampai dengan 24 Oktober 2014.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XII IPS1 MA Negeri Bengkulu Selatan tahun pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 32 siswa yang terdiri dari 2 orang perempuan dan 12 orang laki-laki.

Prosedur penelitian yang akan dilakukan pada penelitian ini meliputi beberapa tahap yang harus diikuti oleh peneliti yaitu:

- a. Persiapan Penelitian
- b. Perencanaan Tindakan
- c. Pelaksanaan Tindakan
- d. Pengamatan / Observasi Tindakan
- e. Refleksi Tindakan
 1. Refleksi Awal
 2. Perencanaan tindakan
 - a) Tahap Perencanaan
 - b) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan Pendahuluan : (10 menit)

Kegiatan penutup : (10 menit)

Data dalam penelitian ini adalah hasil tes berbicara siswa XII IPS1 semester I tahun pembelajaran 2014-

2015 MAN Manna Bengkulu Selatan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrument: Catatan Lapangan, Data tes, Angket, Dokumentasi.

Untuk mendapatkan data, peneliti menggunakan instrumen tes dan instrumen non tes. Instrumen tes digunakan untuk mengetahui data tentang kemampuan berbicara. Bentuk instrumen non tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengevaluasi aktivitas guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Instrumen tes yang digunakan adalah lembar observasi. Lima komponen (alat tes kemampuan berbicara yang berdasar lima komponen (a) tata bahasa, (b) kosa kata, (c) pelafalan, (d) kelancaran berbicara/ keberanian berekspresi. Sedangkan instrumen nontes berupa lembar observasi guru dan lembar observasi siswa.

Komponen Penilaian Keterampilan Berbicara Dengan Metode Bermain Peran (Role Play) adalah: 1) Pemahaman, 2) Komunikasi Interaktif, 3) Pelafalan, 4) Isi cerita, 5) Sikap, dan 6) Struktur. Teknik analisisnya menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dipergunakan untuk mengolah data hasil pengamatan selama proses pembelajaran, sedangkan analisis kuantitatif dipergunakan untuk mengolah data hasil belajar. Adapun kriteria penilaian dituangkan dalam sebuah rubrik penilaian sebagai berikut:

Tabel 1. Rubrik Penilaian metode Bermain Peran (Role Play)

Kategori	Kriteria	Skor	Bobot	Nilai
1. Pemahaman	Dalam setiap kali pembicaraan, siswa dapat			
	1. dapat mengungkapkan 4 - 5 kalimat dan saling terkait	4	25	25
	2. dapat mengungkapkan 2- 3 kalimat dan saling terkait	3		18

Kategori	Kriteria	Skor	Bobot	Nilai
	3. dapat mengungkapkan 1 kalimat dan terkait	2		11
	4. tidak dapat mengungkapkan kalimat	1		4
2. Pelafalan	1. Sangat jelas dan mendekati penutur asli	4	20	20
	2. Sangat jelas walaupun dengan aksen bahasa ibu	3		15
	3. Kurang jelas dan mempengaruhi makna	2		10
	4. Tidak jelas dan tidak bermakna	1		5
3. Komunikasi Interaktif	1. Percaya diri dan lancar dalam mengambil giliran bicara serta mampu mengoreksi diri jika melakukan kesalahan	4	20	20
	2. Percaya diri meskipun ada pengulangan dan keraguan	3		15
	3. Lebih banyak merespon dan berinisiatif	2		10
	4. Tidak mampu merespon dan berinisiatif	1		5
4. Isi cerita	1. Sesuai tema	4	15	15
	2. Sesuai tema tetapi sedikit ada penyimpangan	3		11
	3. Kurang sesuai dengan tema	2		7
	4. Tidak sesuai dengan tema	1		3
5. Sikap	1. Ekspresi dan suara penuh penjiwaan dan menarik perhatian	4	10	10
	2. Gaya dan suara kadang kadang kurang penjiwaan	3		8
	3. Gaya dan suara kurang menarik serta terkesan menghafal	2		5
	4. Tidak ada ekspresi serta suara tidak jelas	1		3
6. Struktur	1. Tatabahasa dan kosakata tepat	4	10	10
	2. Tatabahasa dan kosakata kadang kadang kurang tepat	3		8
	3. Tatabahasa dan kosakata kurang tepat dan mempengaruhi makna	2		5
	4. Tatabahasa dan kosakata sulit dipahami .	1		3
Jumlah Nilai Keseluruhan			100	100

Berdasarkan batasan–batasan ketuntasan minimal yang harus dicapai oleh siswa untuk masing-masing kategori, maka dapat diperoleh skor dan nilai minimal sebagai berikut:

Tabel 2. Bobot dan Nilai Ketuntasan Minimal

Kategori	Kriteria	Skor	Nilai
1. Pemahaman	Dalam setiap kali pembicaraan, siswa dapat 1. dapat mengungkapkan 2- 3 kalimat dan saling terkait	3	18
2. Pelafalan	1. Sangat jelas walaupun dengan aksen bahasa ibu	3	15
3. Komunikasi Interaktif	1. Percaya diri meskipun ada pengulangan dan keraguan	3	15
4. Isi cerita	1. Sesuai tema tetapi sedikit ada penyimpangan	3	11
5. Sikap	1. Gaya dan suara kadang kadang kurang penjiwaan	3	8
6. Struktur	1. Tatabahasa dan kosakata kadang kadang kurang tepat	3	8
Jumlah Nilai Keseluruhan		18	75

Pembahasan

Hampir semua kategori kurang optimal, terutama kategori pelafalan dan struktur yang masih perlu diperbaiki. Pada penampilan kelompok pertama yang terdiri dari 7 siswa, mereka bermain peran dengan sup topik 'perpustakaan'. Kesulitan lebih banyak mereka lakukan dalam penyusunan kalimat, dimana pakem kata kerja dalam kalimat yang selalu menempati posisi kedua kurang mereka perhatikan, sehingga hampir semua penempatan kata kerja dalam kalimat tidak sesuai dengan tatabahasa Indonesia. Kendala-kandala ini juga

terjadi pada kelompok 3, 4 maupun 5. Namun demikian pada kelompok lima telah muncul istilah-istilah. Dalam setiap tampilan, setiap kelompok rata-rata membutuhkan waktu selama kurang lebih 5 menit.

Hasil tes kemampuan berbicara siswa merupakan data awal setelah diberlakukannya tindakan pembelajaran dengan menggunakan model role play. Kriteria penilaian pada siklus I ini ada 5 aspek penilaian kemampuan berbicara bahasa Indonesia di antaranya sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil tes kemampuan berbicara bahasa Indonesia siklus I

Kategori	Jumlah siswa	%	Nilai Rata-rata
Amat Baik	-	-	69,09
Baik	21	65,63	
Cukup	11	34,37	
Kurang	-	-	
Sangat Kurang	-	-	

Masih kurang maksimalnya kemampuan siswa dalam berbicara menyatakan perasaan dimungkinkan karena model pembelajaran yang

digunakan peneliti belum mampu diikuti dengan baik oleh siswa.

Untuk mendapatkan hasil yang optimal, banyak informasi yang perlu

diambil untuk perbaikan penampilan siswa, antara lain:

1) Persiapan peneliti (sebagai guru) kurang matang sehingga persiapan menjelang proses pembelajaran sangat sibuk karena banyak perlengkapan yang harus dipersiapkan.

2) Waktu yang disediakan masih kurang dibanding dengan media pembelajaran yang telah disiapkan sehingga harus memakai jam mata pelajaran lain.

3) Masih terkesan melompat-lompat atau bolak-balik tidak sesuai dengan rentetan kegiatan yang telah dibuat dalam RPP.

4) Dalam pembagian kelompok belajar di kelas terkesan tidak teratur, hal ini disebabkan karena guru menyerahkan pembagian kelompok kepada siswa atau ketua kelas.

5) Interaksi terjadi sangat baik, namun masih terkesan satu arah atau siswa kurang mampu

memanfaatkan waktu yang diberikan guru untuk bertanya atau menyampaikan pendapat.

6) Guru tidak mengajak siswa untuk mengaitkan materi pelajaran dengan dunia nyata siswa.

7) Setiap kelompok tidak diberi kesempatan untuk merevisi naskah yang mereka berbuat.

8) Guru tidak memberi kesempatan siswa bertanya tentang hal-hal yang berkaitan dengan bermain peran (role play), terutama penyusunan kalimat sesuai dengan tata bahasa Indonesia yang benar, dan juga pemilihan kosakata.

9) Guru tidak memperbaiki pelafalan siswa yang belum tepat.

Untuk melatih siswa memproduksi kalimat semakin lebih banyak, perlu menambahkan durasi tampilan menjadi kurang lebih 8 menit pada siklus ke dua. Pelaksanaan observasi ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. Hasil observasi siswa siklus I

No	Kategori Aktivitas Siswa	Perilaku Siswa			
		Positif		Negatif	
		Frekwensi	%	Frekwensi	%
1.	Siswa memperhatikan dan merespons dengan antusias (bertanya, menanggapi, dan membuat catatan).	30	93,75	2	6,25
2.	Siswa berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan diskusi kelompok.	24	75,00	8	25,00
3.	Siswa merespons positif (senang) terhadap pembelajaran dengan teknik <i>role play</i>	30	93,75	2	6,25
4.	Siswa aktif menjawab dan selalu bertanya apabila menemukan kegiatan.	26	81,25	6	18,75
5.	Siswa berbicara bahasa Indonesia dengan sikap yang baik	29	90,63	3	9,38

Sehubungan dengan refleksi pengamatan pada siklus I, umpan balik atau rekomendasi yang disarankan baik oleh observer maupun peneliti untuk dilakukan perbaikan atau penyempurnaan pada tindakan berikutnya.

a. Persiapan peneliti (sebagai guru) harus matang sehingga persiapan menjelang proses pembelajaran benar-benar sudah siap. Sebelum pelajaran dimulai peneliti harus menyiapkan bahan-bahan atau alat yang diperlukan.

b. Waktu yang disediakan harus sesuai dengan media pembelajaran yang telah disiapkan sehingga tidak terpakai jam mata pelajaran lain.

c. Mengusahakan materi yang diberikan tidak melompat-lompat atau bolak-balik sehingga sesuai dengan rentetan kegiatan yang telah dibuat dalam RPP.

d. Dalam pembagian kelompok belajar di kelas harus teratur, guru tidak menyerahkan pembagian kelompok kepada siswa atau ketua kelas.

e. Interaksi terjadi sangat baik, tidak terkesan satu arah atau siswa kurang mampu memanfaatkan waktu yang diberikan guru untuk bertanya atau menyampaikan pendapat.

f. Guru mengajak siswa untuk mengaitkan materi pelajaran dengan dunia nyata siswa.

g. Memberikan pada setiap kelompok untuk merevisi naskah yang mereka kerjakan.

h. Guru memberi kesempatan siswa bertanya tentang hal-hal yang berkaitan dengan bermain peran (role play), terutama penyusunan kalimat sesuai dengan tata bahasa Indonesia yang benar, dan juga pemilihan kosakata.

i. Guru harus memperbaiki pelafalan siswa yang belum tepat.

j. Diharapkan pengamat atau observer yang berlatar belakang mengajar Bahasa Indonesia.

Pada siklus II, lamanya penampilan ditingkatkan dari 5 menit menjadi 8 menit. dengan bertambahnya waktu tampilan, maka siswa perlu menambah ujaran-ujarannya.

Sehubungan ada penambahan waktu tampilan, siswa berupaya untuk menambah dialognya. Peran guru saat ini, 1) memberi motivasi, agar siswa dapat mencurahkan ide-idenya untuk dituangkan ke dalam dialog, 2) memfasilitasi setiap kelompok untuk mengoreksi kesalahan dalam penyusunan kalimat, 3) mengoreksi pelafalan dari kalimat yang baru mereka susun, 4) sebagai model dengan menunjukkan pada siswa bagaimana memerankan seorang tokoh, serta 5) menunjukkan strategi bagaimana tampil percaya diri, tidak malu-malu.

Tabel 5. Hasil Tes Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Siklus I & II

Kategori	SIKLUS			
	Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
Amat Baik			-	-
Baik	21	65,63	31	96,87
Cukup	11	34,37	1	31,13
Kurang			-	-
Sangat Kurang			-	-

Adapun hasil observasi siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 6. Hasil Observasi Siswa Siklus II

No	Kategori Aktivitas Siswa	Perilaku Siswa			
		Positif		Negatif	
		Frekwensi	%	Frekwensi	%
1.	Siswa memperhatikan dan merespons dengan antusias (bertanya, menanggapi, dan membuat catatan).	31	96,88	1	3,13
2.	Siswa berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan diskusi kelompok.	29	90,63	3	9,38
3.	Siswa merespons positif (senang) terhadap pembelajaran dengan teknik <i>role play</i>	31	94,12	1	5,08
4.	Siswa aktif menjawab dan selalu bertanya apabila menemukan kegiatan.	29	90,63	3	9,38
5.	Siswa berbicara bahasa Indonesia dengan sikap yang baik	31	96,88	1	3,13

Pada prinsipnya pelaksanaan pembelajaran di kelas menggunakan model pembelajaran bermain peran (role play) sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Hal ini, disebabkan guru sudah menguasai dan menerapkan model bermain peran (role playing) dan lebih rincinya adalah RPP yang telah dibuat tidak hanya sebagai syarat administrasi pembelajaran semata,

sehingga hasil belajar juga belum menunjukkan kenaikan yang baik.

Hal ini dipengaruhi oleh banyak faktor dalam penerapan model pembelajaran bermain peran (role play) seperti persiapan guru dalam hal metode dan materi tidak matang. Kebutuhan pembelajaran dalam hal perlengkapan pembelajaran tidak dipersiapkan dengan baik sehingga banyak memakan waktu, dan tentunya

adalah kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran yang masih belum ideal, sehingga diperlukan banyak perbaikan dan penyempurnaan pada pertemuan berikutnya.

Sehubungan dengan refleksi tersebut, umpan balik atau rekomendasi yang disarankan baik oleh observer maupun peneliti untuk dilakukan perbaikan atau penyempurnaan pada tindakan berikutnya adalah:

a. Dalam pembagian kelompok belajar di kelas harus teratur, guru tidak menyerahkan pembagian kelompok kepada siswa atau ketua kelas.

b. Interaksi terjadi sangat baik, tidak terkesan satu arah atau siswa kurang mampu memanfaatkan waktu yang diberikan guru untuk bertanya atau menyampaikan pendapat.

c. Guru mengajak siswa untuk mengaitkan materi pelajaran dengan dunia nyata siswa.

d. Memberikan pada setiap kelompok untuk merevisi naskah yang mereka kerjakan.

e. Guru memberi kesempatan siswa bertanya tentang hal-hal yang berkaitan dengan bermain peran (role playing) terutama penyusunan kalimat sesuai dengan tatabahasa Indonesia yang benar, dan juga pemilihan kosakata.

f. Guru harus memperbaiki pelafalan siswa yang belum tepat.

g. Diharapkan pengamat atau observer yang berlatar belakang mengajar Bahasa Indonesia.

Dari hasil penelitian tindakan kelas tentang penggunaan bermain peran role play, penerapan pembelajaran yang dilakukan menunjukkan bahwa:

1. Bermain peran (role play) merupakan model pembelajaran yang

tepat, karena siswa dapat memiliki kemampuan dan aktivitas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat pada saat siswa menyusun kalimat, banyak materi tatabahasa yang seharusnya mereka peroleh pada semester berikutnya, oleh karena diperlukan maka mereka harus mempelajarinya, sehingga guru hendaknya membantu memfasilitasi.

2. Dengan terampilnya siswa menyusun kalimat, maka pemahaman akan tatabahasa akan lebih baik. Selain pemahaman tatabahasa yang semakin meningkat, khususnya pola kalimat. Semakin terampil siswa menyusun kalimat dengan kosakata yang tepat, maka mereka akan semakin terampil berbicara. Hal ini sesuai dengan harapan guru bahwa siswanya dapat memahami dengan baik konsep-konsep dalam mata pelajaran yang diajarkan (Djamarah, 2002:1)..

3. Ada peningkatan dalam hal keberanian dan kepercayaan diri untuk tampil didepan kelas atau forum karena bermain peran (role play) mengkondisikan siswa untuk bermain peran dihadapan umum sehingga secara tidak langsung rasa percaya diri dapat ditumbuhkan dan perasaan takut cenderung berkurang.

4. Hasil penelitian ini telah membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran bermain peran (role play) secara efektif mampu meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan model konvensional. Oleh karena itu, sebagai konsekuensi logis dari hal itu maka harus dikemukakan model penerapan yang baku dan generik yang mungkin bisa diterapkan pada kelas atau sekolah lain.

5. Penggunaan model pembelajaran ini telah meningkatkan rasa percaya diri siswa, hal ini nampak pada saat mereka memerankan beberapa peran yang harus mereka mainkan. Memang belum semua siswa tampil percaya diri, tetapi sudah ada perkembangan dengan suara dan sikap yang cukup menjiwai, bahkan ada yang mirip dengan karakter tokoh yang diperankan.

Kesimpulan dan Saran

Dari hasil penelitian tindakan kelas tentang penggunaan bermain peran (role play), dapat disimpulkan bahwa: (1) Peningkatan yang berarti dalam perolehan skor. Hal ini nampak pada perolehan data pada tabel, dimana siswa yang tuntas mengalami kenaikan, dari 21 siswa di siklus I menjadi 31 siswa yang tuntas di siklus II, jadi mencapai 96,87 % telah tuntas. Perbaikan kesalahan yang dilakukan dalam kelompok kecil ternyata lebih efektif dibandingkan penjelasan secara klasikal. Hal ini disebabkan, siswa lebih berani menyampaikan pendapatnya. Dengan adanya koordinasi yang intens ternyata juga memberi manfaat baik bagi guru dan siswa untuk menjalin hubungan yang harmonis.; (2) respon siswa pada pembelajaran berbicara bahasa Indonesia dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran (role play) hasilnya positif, dengan rata-rata berdasarkan skala likert sebesar 93,75 % pada siklus I, 96,88 % pada siklus II. Siswa yang acuh tidak merespon pada siklus I mencapai 6,25 %, siklus II mencapai 3,13 %; (3) pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran role play ini akan bermanfaat bagi peningkatan

kemampuan siswa dalam pemerolehan bahasa Indonesia, karena pemahaman melalui pengalaman visual dapat tersimpan lama dalam benak siswa. Disamping itu ada kerja sama ataupun koordinasi yang terjalin baik antara guru dan siswa, tentunya hal ini dimaksudkan agar tujuan akhir pembelajaran Bahasa Indonesia tercapai.

Saran yang dapat disampaikan adalah: (1) Role play merupakan model pembelajaran yang menarik. Sejalan dengan itu diharapkan mata pelajaran selain bahasa, bisa menerapkannya dalam proses pembelajaran.; (2) Guru Bahasa Indonesia diharapkan memiliki motivasi yang tinggi untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswanya dengan menggunakan banyak model pembelajaran, yang membuat proses pembelajaran lebih menarik dan siswa merasa senang sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal; (3) Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran bermain peran (role play) masih ditemukan kendala seperti keterbatasan media. Oleh karena itu, diharapkan kepada guru atau peneliti sebagai berikut: (1) melakukan penyempurnaan penelitian ini dengan berpedoman kepada kekurangan-kekurang yang ada (2) mengembangkan role play sebagai media yang berifat generik.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Asrori Muhammad. 2008, *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Wahana Prima.
- Djamarah. 2002. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sunarti. *Strategi Belajar Mengajar*. 2000. Bandung. Pustaka Setia.
- Tarigan, Hendry Guntur. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan*. 2008. Bandung. Angkasa.
- Tarigan, Hendry Guntur. *Metodologi Pengajaran Bahasa*. 2009. Bandung. Angkasa.
- Tarigan, Hendry Guntur. *Pengajaran Kompetensi Bahasa*. 2009. Bandung. Angkasa.